NES-BX-FRA

KONAMI®

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

BATMAN™ RETURNS

MODE D' EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

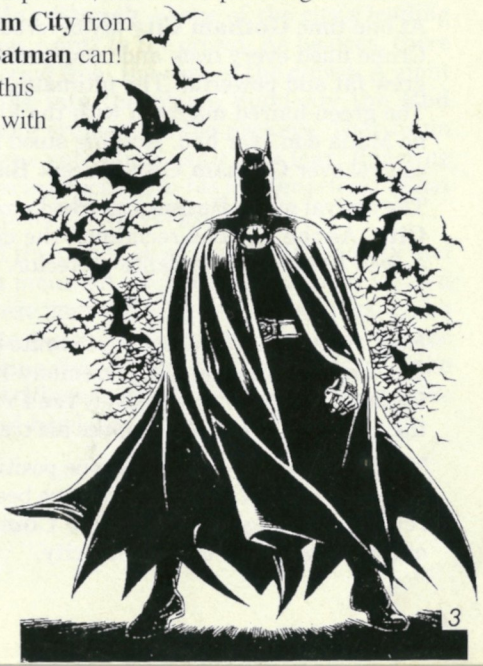
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Welcome to the *Batman*™ *Returns* game for the Nintendo Entertainment System. Based on the blockbuster motion picture, this action-packed game from Konami will have you defending **Gotham City** from **The Penguin** and **Catwoman** as only **Batman** can! But before you do, we suggest you read this manual thoroughly to acquaint yourself with the game.

Contents

The Festivities Begin *4*
Preparing To Play *6*
How To Play *7*
Controlling the *Dark Knight* *8*
The Screen Of The Crime *10*
Put This In Your Utility Belt ... *12*
The Stage Is Set For Action! *14*
Caring For Your Game Pak *17*



THE FESTIVITIES BEGIN . . .

At one time **Gotham City** lay covered with a shroud of fear. Crime filled every nook and cranny of the city as gang bosses grew fat and powerful. The ultimate leader was **The Joker**. The green-haired madman with the killer smile took over as no Mafia don ever had. Nothing stood between him and total control over **Gotham City**—except **Batman**.

The arrival of the **Batman** sparked a renaissance in **Gotham City**. As the citizens reclaimed the city, the **Dark Knight** served as her ever-vigilante protector.

— — —

Now, the city is preparing to celebrate the Christmas holiday. The annual tree lighting ceremony is set to take place in **Gotham Plaza**, with the lovely **Ice Princess** prepared to flip the switch after the Mayor gives his traditional speech.

The Mayor wants to keep the tone positive. He knows **Gotham City** is in unrest lately. There have been a constant stream of reports filtering in from **Police Commissioner Gordon's** office of high crime in the inner city.

The Mayor invites **Max Shreck** — one of the city's leading citizens — to say a few words to the crowd. As he does, there is a rumble of commotion from the rear of the crowd. A giant gift-wrapped box rolls into the plaza. Suddenly the **Red Triangle Circus Gang** erupts from the package. They begin terrorizing the citizens spreading panic and fear. Reacting quickly, Gordon radios instructions to his headquarters: "What are you waiting for? Send the **Bat-Signal**!"

The signal reflects off the cloudy skies over **Gotham City** and is caught by sensors mounted atop **Wayne Manor**, located outside the city. These sensors turn special mirrors which bounce the signal into the study of young millionaire, **Bruce Wayne**. He rises, facing the window. Cast in the glow of the reflected **Bat-Signal**, Wayne's brow furrows. He steps aside into the darkness, and heads for the **Batcave**...

PREPARING TO PLAY

- Insert the game pak into the NES™ and press the **POWER** button.
- At the title screen, press the **START** button. This will take you to the Select screen.
- Press the control pad up or down to select *Start* or *Continue*. Press the **A** button to enter your selection. (Select *Start* to begin the game. Select *Continue* to go to the password entry screen.)

PASSWORD ENTRY SCREEN

When the game ends, a password is displayed. Write down the password to *Continue* play at a later time.

- Press up & down on the control pad to select letters. Press right on the control pad to move to the next letter.

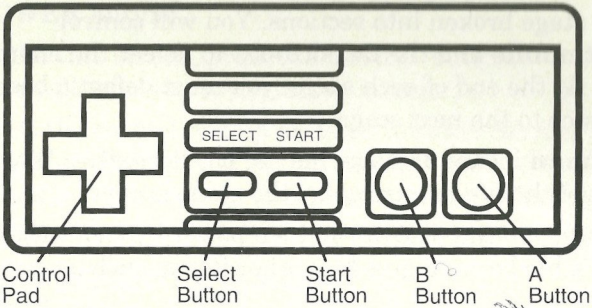
Enter the correct password and you can start playing from the beginning of the last section you were at when the game ended. You cannot return to the start of a Boss section.

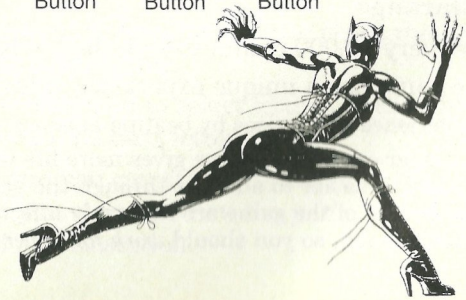
HOW TO PLAY

Batman™ Returns is a one player game. There are a total of six stages, with each stage broken into sections. You will control **Batman**, the **Batmobile** and the **Batskiboat** to defeat the enemies of **Gotham City**. At the end of each stage, you must defeat a boss character to advance to the next stage.

- Each time **Batman** incurs damage, his life bar decreases. When all the sections of the life bar are gone, the game is over.
- During the game, you can discover hidden power-up items that boost **Batman's** life bar and give him other items, such as extra **Batarangs**.
- For every 10,000 points scored, the life bar is completely restored.
- The game has a unique experience value system:
  - Experience value rises by beating enemies and using CONTINUE
  - A higher experience value gives more life units when using CONTINUE, making it easier to advance through the game. Your point score and the ending of the game are adversely affected by a high experience total, though, so you should *work for lower experience totals*.

CONTROLLING THE DARK KNIGHT





Control Pad ..... Move left, right, up, down

Select button ..... Switch items. (Can't be done in some sections)

Start button ..... Pause during play

A button ..... Jump. (Shoot disks from **Batmobile**.) Press B during jump to do a jump kick.

B button ..... Punch. (Fires machine guns from **Batmobile**.)

Control pad down + A ..... Sliding kick (to attack enemy's feet)

Control pad down + B ..... Guard (to defend against enemy attack)

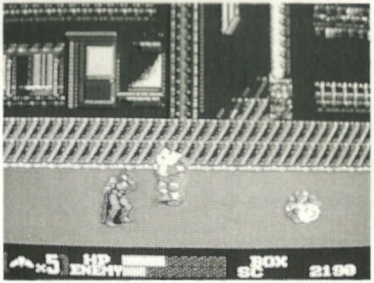
A + B ..... Spin attack. (**Batman's** deadly weapon. For each use, however, **Batman** loses one unit on the life bar. If there is only one measure left, **Batman** will not lose it.)

Item use (use SELECT to choose):

Control pad up + B ..... **Batarang**—damages enemy from a distance

Control pad up + B ..... Grappling hook. Break an item above to get an object; knock down an enemy overhead; climb.

THE SCREEN OF THE CRIME



Batman's life bar ..... Indicates **Batman's** strength and endurance. There are 32 sections to the life bar. When they are all gone, the game is over.

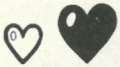
Enemy life bar ..... Measures an opponent's strength and endurance. When all the sections are gone, the enemy is defeated or escapes.

Life box counter ..... The extra-life boxes are hidden somewhere in the stage. If discovered, a white box mark appears. This indicates that when your life bar becomes empty, it will be restored to full capacity. A blue box mark means that it is empty.

Items ..... Items are chosen by pressing the SELECT button. Use of items (except test tube) is accomplished by pressing up on the control pad and the B button at the same time.

PUT THIS IN YOUR UTILITY BELT

Earn various power-up items and weapons to aid **Batman** in his fight against the evil doers infesting **Gotham City**. Items are hidden throughout the game. Use a punch or grappling hook to get them.



Life heart (small) ..... Returns 8 life bar sections

Life heart (large) ..... Returns 16 life bar sections

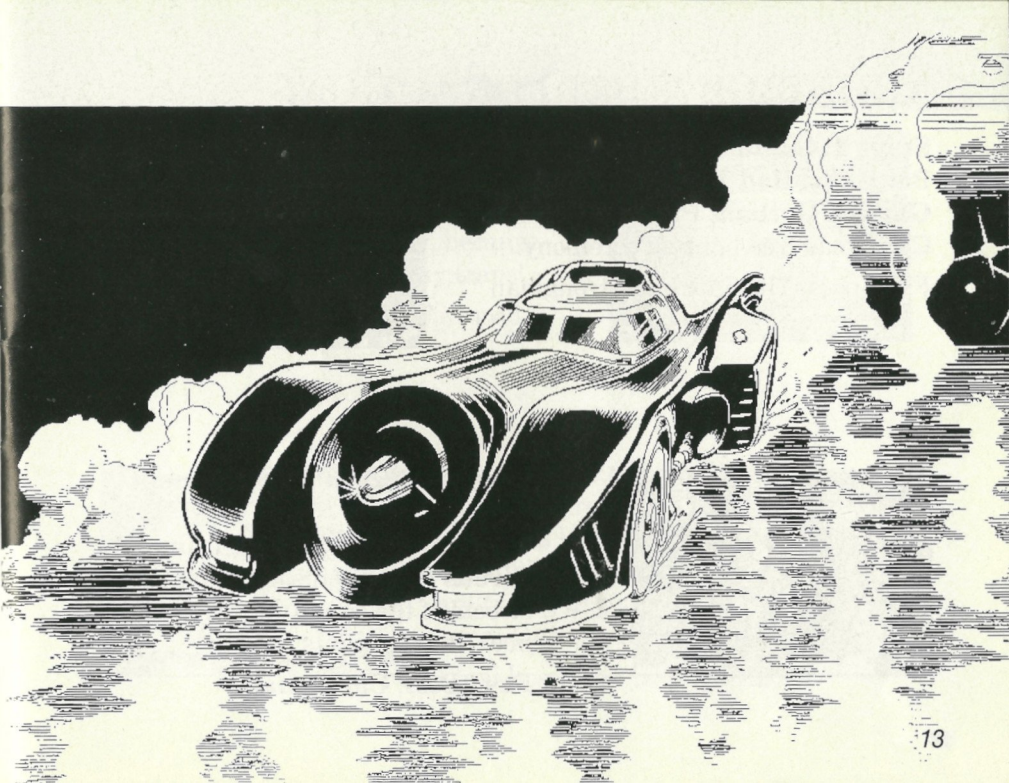
Life box ..... Adds an extra life

Batarang ..... Adds four **Batarangs** (maximum: 9)

Test tube ..... Used on **Catwoman**, it cuts her remaining life bar in half. Once you get this item, it is used automatically.

Batdisc ..... Adds three discs for use in the **Batmobile** (maximum: 9)

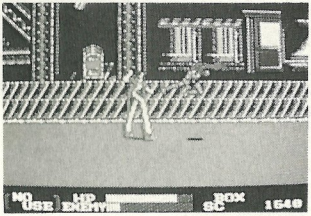
Coin ..... Adds points (Only during **Batskiboat** section)

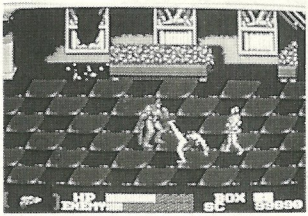


THE STAGE IS SET FOR ACTION!

Stage 1: *Gotham Plaza*
Battle The **Red Triangle Circus Gang** in **Gotham Plaza** during the Christmas tree lighting ceremony.

Final boss: The Tattooed Strongman



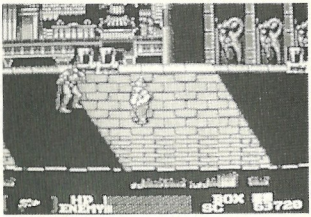


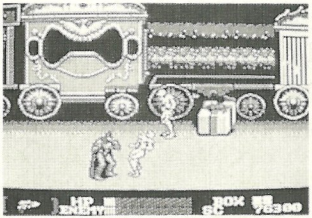
Stage 2: *Shreck's* Department Store
The battle with the **Red Triangle Circus Gang** spills over into the streets of the city. And there's a new cat who wants to play.

Final Boss: **Catwoman**

Stage 3: Save The *Ice Princess*!
Batman is off to rescue the **Ice Princess**, whom **The Penguin** has kidnapped. It won't be easy, because **The Penguin** has left many traps!

Final boss: Swordsman & Tattooed Strongman



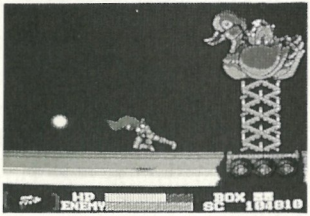


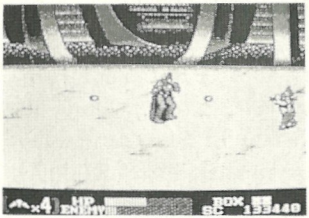
Stage 4: The Circus Train
Under orders from **The Penguin**, the Gang has kidnapped all the first-born sons of **Gotham City's** citizens, and they are trying to get away in their circus train. Can the **Batmobile** catch them?

Final boss: The Organ Grinder

Stage 5: The Penguin's Army
Chase after **The Penguin's Commandos** and face-off against **The Penguin's** Duck Vehicle!

Final boss: **The Penguin's** Duck Vehicle





Stage 6: Arctic World
The final battle takes place in **The Penguin's** hideout.

Final boss: **The Penguin**

Treat Your Konami Game Pak Carefully

- This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.
- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.
- Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES.

Bienvenue sur le jeu *Batman*™ *Returns* conçu pour la console Nintendo Entertainment System. Basé sur le film à succès, ce jeu d'action de Konami vous permettra de défendre Gotham City contre le Penguin et Catwoman comme seul Batman peut le faire ! Mais avant de commencer, nous vous conseillons de lire attentivement ce mode d'emploi et de vous familiariser avec les épreuves qui vous attendent.

Sommaire

Que la fête commence ! 20

Préparatifs 22

L'action..... 23

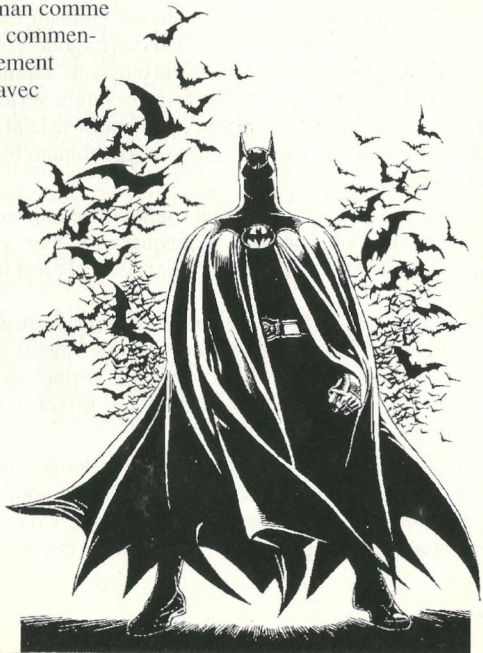
Comment contrôler le Dark Knight (Chevalier des Ténèbres)..... 24

L'écran du crime..... 26

A garder à portée de la main 28

Paré pour l'action ! 30

Précautions d'emploi 33



QUE LA FETE COMMENCE !

Autrefois, un voile de peur recouvrait Gotham City. La ville était envahie par la criminalité jusque dans ses moindres recoins et les chefs de gang s'engraissaient et devenaient puissants. La suprématie revenait sans conteste au Joker, un fou à la chevelure verte et au sourire de tueur : il devenait le maître absolu, même là où la Mafia avait échoué. Rien ne lui résistait. La ville entière et ses habitants lui appartenaient.... sauf Batman.

L'arrivée de Batman apporta un souffle de renouveau à Gotham City. Pendant que les habitants reconquéraient leur ville, celui qu'on surnommait Dark Knight (Chevalier des ténèbres) les protégeait.

— — —

Aujourd'hui, la ville se prépare à célébrer dignement les fêtes de Noël. L'arbre illuminé pour la cérémonie rituelle a été préparé sur Gotham Plaza et l'adorable Ice Princess (Princesse de glace) attend que le Maire ait fini de prononcer son discours traditionnel pour actionner l'interrupteur.

Bien qu'il connaisse les troubles subis ces derniers temps par Gotham City, le Maire veut garder un ton positif. Un nombre incroyable de rapports est parvenu sur le bureau de Gordon, Commissaire de Police responsable de la répression de la criminalité des quartiers défavorisés.

Le Maire invite Max Shreck, un des citoyens les plus importants de la ville, à dire quelques mots à la foule. Durant son intervention, un grondement de rumeurs secoue les derniers rangs. Un gigantesque paquet cadeau roule sur la place ! Il explose brusquement, et le Gang Red Triangle Circus en surgit ! Les malfaiteurs menacent les habitants terrorisés. Réagissant à toute allure devant la peur panique qui submerge son entourage, Gordon lance par radio des instructions à ses quartiers généraux. "Qu'est-ce que vous attendez ? Envoyez le Bat-Signal ! ".

Le signal se reflète aussitôt sur le ciel nuageux de Gotham City et est capté par les détecteurs montés sur le Wayne Manor, le manoir situé à l'extérieur de la ville. Ils activent des miroirs spéciaux qui transmettent l'alerte à l'attention du jeune millionnaire, Bruce Wayne. Il se lève, face à la fenêtre. Dans le reflet incandescent du Bat-Signal, le froncement de ses sourcils est bien visible... Il s'engouffre dans l'obscurité et se dirige vers la Batcave...

PREPARATIFS

- Introduisez votre cartouche de jeu dans la console NES™ et appuyez sur le Bouton POWER (MARCHE).
- Lorsque l'écran Titre est affiché, appuyez sur le Bouton START. L'écran de sélection apparaît.
- Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour sélectionner *Start* ou *Continue*. Appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix. (*Start* permet de commencer la partie. *Continue* vous fait passer sur l'écran de validation du mot de passe).

ECRAN DE VALIDATION DU MOT DE PASSE

Un mot de passe s'affiche à la fin de la partie. Notez-le pour continuer à jouer plus tard à partir de cette section.

- Pour sélectionner les lettres, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut et le bas. Pour vous déplacer sur la lettre suivante, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la droite.

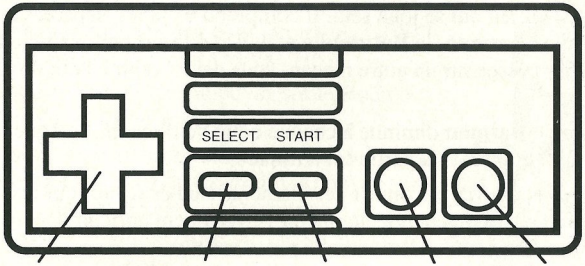
L'indication du mot de passe correct vous replace au début de la dernière section sur laquelle vous jouiez lorsque vous avez terminé la partie. Attention, vous ne pouvez pas reprendre au départ d'une section comportant une rencontre avec un Chef.

L'ACTION

Batman™ Returns est un jeu qui se joue seul. Il comprend 6 étapes, séparées chacune en sections. Vous contrôlez **Batman**, la **Batmobile** et le **Batskiboat** pour vaincre les ennemis de **Gotham City**. Pour passer sur un autre niveau, vous devez venir à bout du chef du niveau précédent.

- La barre d'énergie de **Batman** diminue à chaque coup qu'il reçoit. Lorsque toutes les unités d'énergie sont épuisées, la partie est terminée.
- Durant la partie, vous pouvez découvrir des éléments cachés (P-up) qui restaurent les forces de **Batman** (sa barre d'énergie augmente) et viennent enrichir son arsenal d'éléments supplémentaires (des **Batarangs**, par exemple).
- A chaque fois que vous avez 10 000 points, la barre d'énergie de Batman est complètement restaurée.
- Ce jeu tient compte de la valeur de l'expérience. Si Batman risque sa vie ou que vous utilisez la fonction CONTINUE, la valeur de votre expérience augmente. La quantité d'énergie que vous recevez lorsque vous utilisez CONTINUE dépend de la valeur de l'expérience acquise. La partie se termine différemment selon cette valeur.

COMMENT CONTROLER LE CHEVALIER DES TENEBRES



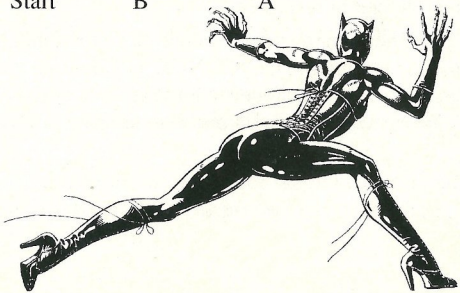
Manette multi-directionnelle

Bouton Select

Bouton Start

Bouton B

Bouton A



Manette multidirectionnelle.....Pour vous déplacer à gauche, à droite, en haut et en bas.

Bouton Select.....Pour passer d'un élément à un autre (fonction indisponible dans certaines sections).

Bouton Start.....Pour interrompre la partie.

Bouton A .....Pour sauter (ou pour lancer des disques si vous êtes dans la Batmobile). Pour réaliser un saut chassé, appuyez sur B durant le saut.

Bouton B.....Pour vous battre avec vos poings (ou pour tirer à la mitrailleuse à partir de la Batmobile).

Manette multidirectionnelle
vers le bas + Bouton A.....Pour donner un coup de pied latéral (pour atteindre les pieds des ennemis).

Manette multidirectionnelle
vers le bas + Bouton B.....Pour vous protéger (pour vous défendre contre les attaques ennemis).

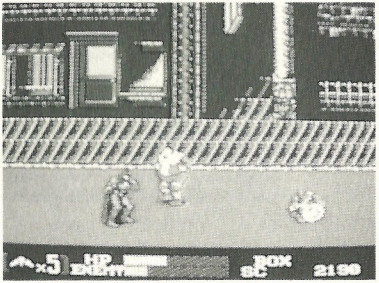
Bouton A+Bouton B.....Pour effectuer une attaque tournoyante. (C'est l'arme mortelle de Batman, mais il perd une unité d'énergie à chaque fois qu'il s'en sert. S'il ne lui reste plus qu'une seule unité, Batman ne la perd pas).

Pour utiliser les éléments de votre arsenal (SELECT permet de faire le choix) :

Manette multidirectionnelle
vers le haut + Bouton B ....Batarang - Cette arme permet d'endommager l'ennemi à distance.

Manette multidirectionnelle .....Pour se servir du grappin - Sert à casser l'élément situé au-dessus de
vers le haut + Bouton B l'objet désiré ; pour étendre l'ennemi au tapis ; pour grimper.

L'ECRAN DU CRIME



Barre d'énergie de Batman ..... Indique la force et la résistance de Batman. La barre comprend 32 sections. Lorsqu'elles sont toutes épuisées, la partie est terminée.

Barre d'énergie de l'ennemi ..... Mesure la force et la résistance de l'adversaire. Lorsque toutes les sections sont épuisées, l'ennemi est vaincu ou prend la fuite.

Compteur de vie ..... Des compteurs de vie supplémentaires sont dissimulés. Si vous les découvrez, une boîte blanche apparaît. Elle indique que votre barre d'énergie sera complètement restaurée après épuisement. Une boîte bleue signifie qu'elle est vide.

Les éléments..... Les éléments sont choisis en appuyant sur le Bouton SELECT. Pour les utiliser (sauf l'éprouvette) appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut et en même temps sur le Bouton B.

A GARDER A PORTEE DE LA MAIN

Découvrez et amassez les P-up et les armes pour aider **Batman** dans son combat contre les malfaiteurs infestant **Gotham City**. Ces éléments sont cachés sur votre chemin, tout au long des niveaux. Frappez dedans avec vos poings ou utilisez un grappin pour les attraper.

Coeur de vie (petit)..... Redonne 8 sections à la barre d'énergie.

Coeur de vie (Grand).. Redonne 16 sections à la barre d'énergie.

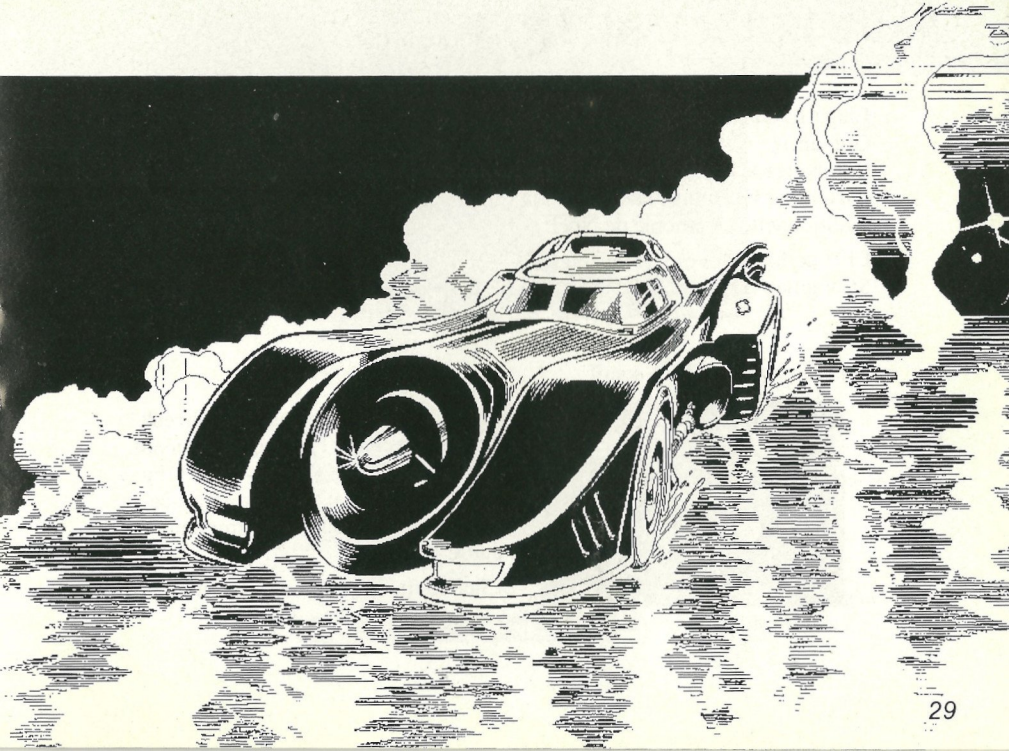
Boîte de vie..... Ajoute une vie supplémentaire.

Batarang ..... Ajoute 4 **Batarangs** (9 au maximum).

Eprouvette..... Utilisée sur **Catwoman**, elle réduit de moitié sa réserve d'énergie. Une fois obtenu, cet élément est automatiquement utilisé.

Batdisc ..... Ajoute quatre disques à utiliser dans la **Batmobile** (9 au maximum).

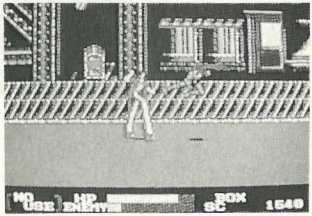
Pièce ..... Ajoute des points (seulement durant la section **Batskiboat**).

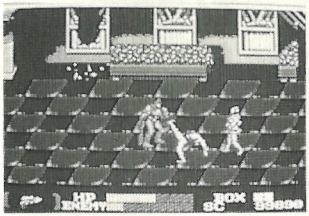


PARE POUR L'ACTION !

Etape 1 : ***Gotham Plaza*** (Place de Gotham)
Combattez le Gang **Red Triangle Circus** sur **Gotham Plaza** durant la traditionnelle cérémonie de Noël.

Chef de fin de niveau : The Tattooed Strongman (Costaud tatoué).



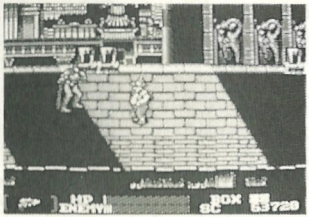


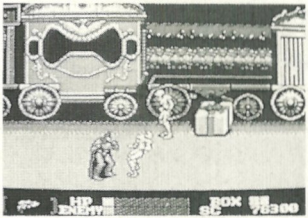
Etape 2 : **Grand magasin de Shreck**.
Le combat contre le **Gang** se poursuit dans toutes les rues de la ville. Et il y a un nouveau chat (mais ne serait-ce pas une chatte) qui veut entrer dans la danse.

Chef de fin de niveau : **Catwoman.**

Etape 3 : Sauvez ***Ice Princess*** (Princesse de glace) !
Batman est sorti pour libérer la Princesse que le **Penguin** a kidnappée. Cela ne sera pas facile ! il a posé beaucoup de pièges !

Chef de fin de niveau : Swordsman (Fine lame) et Tattooed Strongman (Costaud tatoué).



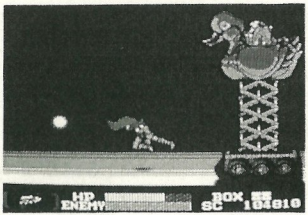


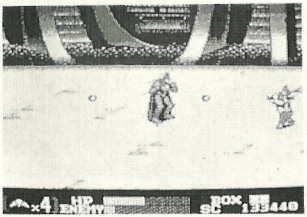
Etape 4 : **The Circus Train** (Le Train du Cirque)
Sous les ordres du **Penguin**, le Gang a kidnappé tous les fils aînés des citoyens de **Gotham City** et il essaie de s'échapper dans le train de cirque. La **Batmobile** pourra-t-elle les rattraper ?

Chef de fin de niveau : Organ Grinder (Joueur d'orgue de Barbarie).

Etape 5 : **L'Armée du Penguin**
Poursuivez les commandos du **Penguin** et affrontez le Canard jaune du Penguin !

Chef de fin de niveau : Le Canard jaune du Penguin.





Etape 6 : **Le monde Arctique**
Le combat ultime prend place dans le repaire du **Penguin**.

Chef de fin de niveau : Le Penguin.

Traitez avec soin votre cartouche de jeu KONAMI

- S'agissant d'un jeu de haute précision, doté par Konami de circuits électroniques complexes, il est recommandé de ne pas soumettre cette cartouche à des températures extrêmes ni à des chocs violents. Ne jamais tenter de la démonter.
- Pour éviter un mauvais fonctionnement, ne pas toucher les connecteurs et ne pas les mettre en contact avec l'humidité.
- S'assurer de toujours mettre la console NES™ hors tension (OFF) avant d'introduire la cartouche de jeu ou de la retirer.

0892

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT 1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 10H A 13H

ET DE 14H A 18H

Welkom bij *Batman*™ *Returns* voor het Nintendo Entertainment System. Dit Konami-spel boordevol actie is gebaseerd op de succesvolle film, waarin Batman Gotham City op zijn eigen, onnavolgbare wijze tegen De Pinguïn en Catwoman (Katvrouw) verdedigt! Maar lees alvorens van start te gaan eerste deze handleiding door om dit spel goed te leren kennen.

Inhoud

Het feest begint *38*

De voorbereiding op het spel *40*

Hoe het wordt gespeeld *41*

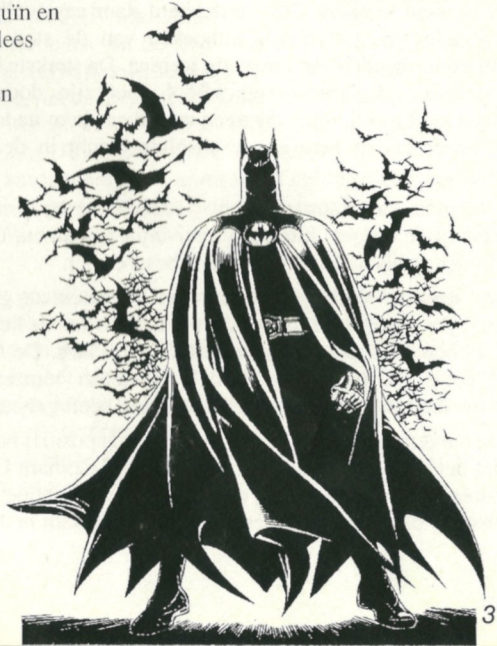
Het besturen van de Dark Knight (Duistere Ridder) *42*

Het scherm van de misdaad *44*

Neem dit mee in de draagriem *46*

Alles is klaar voor de strijd! *48*

Het onderhoud van de cassette *51*



HET FEEST BEGINT

Ooit werd Gotham City verduisterd door een wolk van vrees. De misdaad was tot in alle uithoeken van de stad doorgedrongen, waardoor bendeleiders machtig werden. De sterkste bendeleider was De Joker, de groenharige idioot, met zijn dodelijke glimlach, regeerde op een wijze die geen mafiabaas hem nadeed. Niets stond er meer tussen hem en de absolute macht in de stad... behalve Batman.

De komst van Batman bracht weer nieuwe hoop in Gotham City. Terwijl de burgers hun stad weer in bezit namen, trad de Duistere Ridder op als de altijd waakzame beschermer.

Nu staat de stad op het punt het kerstfeest te gaan vieren. De jaarlijkse ceremonie rondom het aansteken van de lichtjes in de grote kerstboom zal plaatsvinden op Gotham Plaza. De beeldschone Ice Princess (IJsprinses) zal de schakelaar omzetten zodra de burgemeester zijn traditionele toespraak heeft gehouden.

De burgemeester wil de toon van zijn rede positief houden. Hij weet, dat het de laatste tijd weer onrustig is in Gotham City. Vanuit het bureau van Gordon, de commissaris van politie, bereiken hem alsmaar berichten over steeds meer criminaliteit in de binnenstad.

De burgemeester nodigt Max Shreck - één van de meest vooraanstaande bewoners van de stad - uit enkele woorden tot de menigte te richten. Terwijl deze daarmee bezig is, ontstaat er tumult in de achterste rijen van de menigte. Er komt een enorme doos in een feestverpakking het plein op rollen. Plotseling springt de Red Triangle Circus Gang (Rode Driehoek Circusbende) uit de doos naar buiten. Deze begint de menigte te terroriseren en angst en paniek te zaaien. Razendsnel geeft Gordon per radio instructies aan zijn hoofdkwartier. "Waar wachten jullie nog op? Verstuur het Bat-signaal!"

Dit signaal wordt geprojecteerd op de wolkenhemel boven Gotham City en opgevangen door sensoren die zich bevinden bovenop Wayne Manor, dat buiten de stad ligt. Door deze sensoren gaan speciale spiegels draaien die het signaal op hun beurt weerkaatsen naar de studeerkamer van de jonge miljonair Bruce Wayne. Deze staat op met zijn gezicht naar het raam en fronst zijn wenkbrouwen in de gloed van het weerkaatste Bat-signaal. Hij stapt opzij de duisternis in, en gaat op weg naar de Batgrot...

DE VOORBEREIDING OP HET SPEL

- Doe de cassette in de NES™ en zet deze vervolgens aan.
- Druk zodra het titelscherm verschijnt op de startknop. Hierdoor verschijnt het keuzescherm.
- Druk op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om voor *Start* (beginnen) of *Continue* (doorspelen) te kiezen. Druk op de A knop om deze keus te bevestigen. (Kies voor Start om met het spel te beginnen of voor *Continue* om naar het paswoord-invoerscherm te gaan).

PASWOORD-INVOERSCHERM

Als het spel is afgelopen, verschijnt er een paswoord. Schrijf dat op om het spel later te kunnen vervolgen.

- Druk op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om de gewenste letters uit te kiezen en druk vervolgens steeds op de rechterkant van deze toets om naar de volgende letter te gaan.

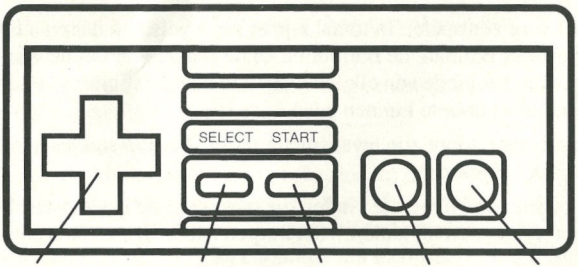
Voer het juiste paswoord in om te beginnen aan het begin van het gedeelte waar het spel de vorige keer werd afgebroken. Het is niet mogelijk terug te gaan naar het begin van het leidersgedeelte.

HOE HET WORDT GESPEELD

Batman™ Returns is een spel voor één speler. In totaal zijn er zes levels; elk daarvan is in secties verdeeld. De speler bestuurt Batman, de Batmobile en de Batskiboot om de vijanden van Gotham City te verslaan. Aan het einde van elk level moet een leidersfiguur worden verslagen om naar een volgend level door te kunnen gaan.

- Telkens als Batman gewond raakt, loopt zijn levensmeter terug. Als alle stukjes van die levensmeter op zijn, is het spel afgelopen.
- Tijdens het spel zijn verborgen voorwerpen te vinden die meer energie geven waardoor Batmans levensmeter weer oploopt en hij andere voorwerpen kan krijgen, zoals extra Batarangs.
- Telkens als er 10.000 punten zijn gescoord, wordt de levensmeter weer helemaal hersteld.
- Het spel kent ook ervaringswaarden - als Batman gewond raakt of als er een "CONTINUE" wordt gebruikt, neemt de ervaringswaarde toe. De hoeveelheid leven die Batman krijgt als er een "CONTINUE" wordt gebruikt hangt af van de ervaringswaarde. Het einde van het spel verschilt ook steeds, afhankelijk van de ervaringswaarde.

HET BESTUREN VAN DE DARK KNIGHT (ZWARTE RIDDER)



Vierpuntsdruktoets Selectknop Startknop B knop A knop

Vierpuntsdruktoets.....Ga naar links, naar rechts, naar boven, naar beneden

Selectknop .....Pak een ander voorwerp (in bepaalde secties kan dit niet)

Startknop.....Om tijdens het spel te pauzeren

A knop .....Springen. (Schijven vanuit de Batmobile afschieten). Druk tijdens een sprong op de B knop om een sprongschop uit te delen.

B knop.....Een vuistslag uitdelen. (Vuurt machinegeweren af vanuit de Batmobile).

Onderkant vierpuntsdruktoets + A knop .....Glijdende schop (om de voeten van een vijand aan te vallen)

Onderkant vierpuntsdruktoets + B knop .....Afweren (verdedigen tegen een vijandelijke aanval)

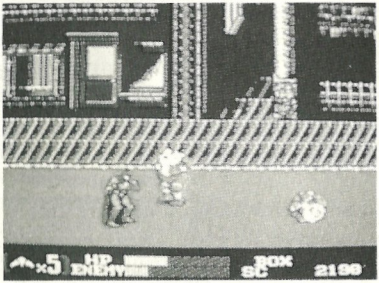
A knop + B knop.....Draai-aanval (Batmans dodelijke wapen. Maar elke keer als Batman deze aanvalsmethode gebruikt, verliest hij een stukje van zijn levensmeter. Als er echter nog maar één stukje over is, raakt hij dat niet meer kwijt).

Gebruik voorwerpen (gebruik de selectknop voor het kiezen):

Vierpuntsdruktoets Bovenkant + B knop.....Batarang - verwondt tegenstander op afstand

Vierpuntsdruktoets Bovenkant + B knop.....Enterhaak. Breek een voorwerp boven Batman om een voorwerp te pakken te krijgen; sla een vijand boven Batman neer; klim.

HET SCHERM VAN DE MISDAAD



Batmans Levensmeter ..... Toont Batmans kracht en uithoudingsvermogen. De levensmeter telt 32 secties. Als die allemaal op zijn, is het spel afgelopen.

"Enemy life bar" (levensmeter van de vijand)..... Geeft de kracht en het uithoudingsvermogen van de vijand aan. Als alle secties zijn verdwenen, is de vijand verslagen of ontsnapt.

"Box" (doos met levens) ..... De extra "boxen" zijn ergens in het level verborgen. Als er een wordt ontdekt, verschijnt er een wit doossymbool. Dit geeft aan, dat de levensmeter weer geheel zal worden gevuld als hij leeg is. Een blauwe doos geeft aan, dat hij leeg is.

Voorwerpen ..... Kies voorwerpen uit door op de selectknop te drukken. Neem deze voorwerpen (behalve reageerbuisjes) in gebruik door tegelijkertijd op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets en op de B knop te drukken.

NEEM DIT MEE IN DE DRAAGRIEM

Verdien een aantal extra energie gevende voorwerpen en wapens die **Batman** tijdens zijn strijd kunnen helpen tegen de boosdoeners die **Gotham City** onveilig maken. Overal in het spel zijn voorwerpen verborgen. Gebruik een vuistslag of een enterhaak om daarbij te komen.

Levenshart (klein).....Herstelt 8 secties van de levensmeter

Levenshart (groot).....Herstelt 16 secties van de levensmeter

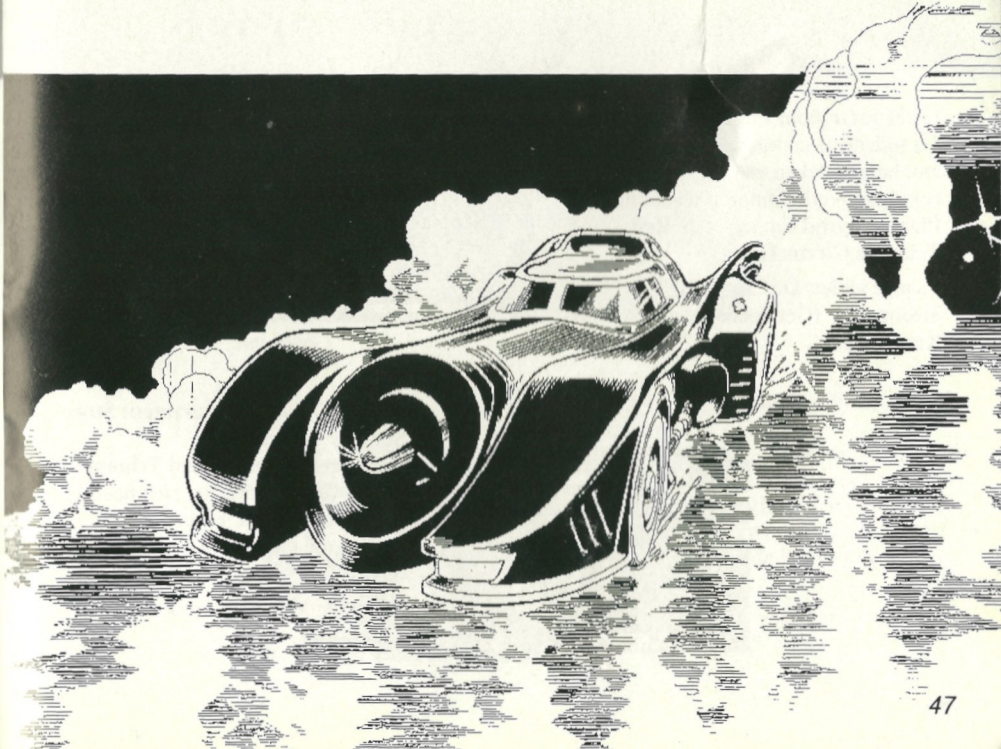
Levensdoos .....Levert een extra leven op

Batarang .....Levert vier **Batarangs** op (maximaal 9)

Reageerbuisje.....Wordt tegen **Catwoman** gebruikt; het snijdt de haar resterende levensmeter in tweeën. Zodra Batman dit voorwerp te pakken krijgt, wordt het automatisch gebruikt.

Batschijf.....Levert vier schijven op die in de **Batmobile** kunnen worden gebruikt (maximaal 9)

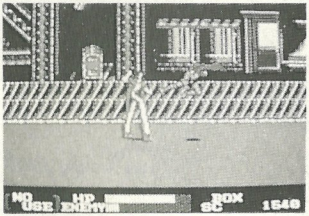
Munt.....Levert punten op (uitsluitend tijdens het **Batskiboot**-gedeelte)

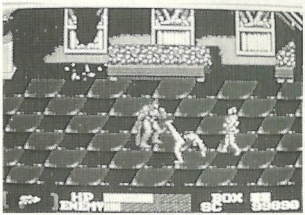


ALLES IS KLAAR VOOR DE STRIJD!

Level 1: ***Gotham Plaza*** (Gotham Plein)
Ga tijdens de ceremonie in verband met het ontsteken van de kerstboomverlichting op **Gotham Plaza** de strijd aan tegen de **Red Triangle Circus Gang.**

Laatste leider: De "Tattooed Strongman" (Getatoeëerde Krachtpatser).



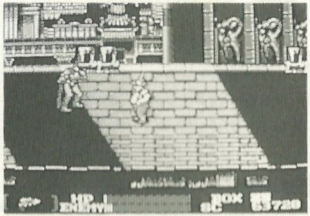


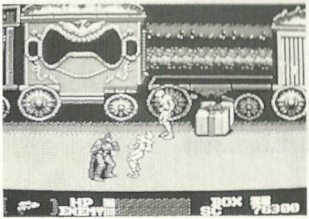
Level 2: *Shreck's* **Department Store** (Shrecks Warenhuis)
Het gevecht tegen de **Red Triangle Circus Gang** verplaatst zich naar de straten van de stad. En er is een nieuw katje dat zich in de strijd wil werpen.

Laatste leider: "**Catwoman**" (Katvrouw).

Level 3: Red de ***Ice Princess*** (IJsprinses)!
Batman is op weg om de IJsprinses te redden. Deze is door **De Pinguïn** ontvoerd. Maar dat zal niet meevallen, want **De Pinguïn** heeft heel wat vallen uitgezet!

Laatste leider: "Swordsman" (Zwaardman) en "Tattooed Strongman".



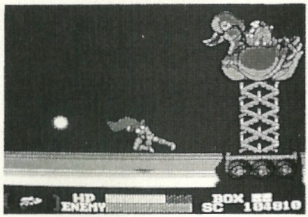


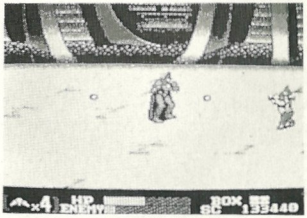
Level 4: **The Circus Train** (de circustrein)
In opdracht van **De Pinguïn** heeft de bende alle eerstgeboren zonen van de bewoners van **Gotham City** ontvoerd. Nu proberen zij in hun circustrein te ontsnappen. Kan de **Batmobile** ze te pakken krijgen?

Laatste leider: "The Organ Grinder" (de Orgeldraaier).

Level 5: **The Penguin's Army** (het leger van De Pinguïn)
Jaag achter de commando's van De Pinguïn aan en neem het op tegen het "Duck Vehicle" (Eendvoertuig) van **De Pinguïn.**

Laatste leider: Het Eendvoertuig van De Pinguïn.





Level 6: **Arctic World** (poolwereld)
Het slotgevecht speelt zich af in de schuilplaats van **De Pinguïn**.

Laatste leider: **De Pinguïn**.

Behandel deze KONAMI-cassette met zorg

- Deze Konami-cassette is met grote precisie geconstrueerd en bevat zeer gevoelige en ingewikkelde electronische circuits. Voorkom daarom onnodige schokken en stoten en stel hem niet bloot aan extreme hitte en kou. Probeer ook nooit hem te openen of te demonteren.
- Raak de electrische contacten niet aan en zorg ervoor, dat deze niet met water in contact komen, anders wordt de electronica van het spel beschadigd.
- Let erop dat de NES altijd uit staat als er een cassette wordt ingedaan of uitgehaald.

0892

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Pak welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440-32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02-4789208.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo– en Game Boy–bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland	**03440 - 32222**
In België	**02 - 478 92 08**

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

0892b

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

I K30517

KONAMI®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI

BATMAN AND ALL RELATED ELEMENTS ARE THE PROPERTY OF
DC COMICS INC. TM & © 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan
Imprimé au Japon